V.SMILE®

APPRENDRE EN S'AMUSANT

DISNEY PRINCESS

# Cendrillon

## Le rêve enchanté de Cendrillon

# Manuel d'utilisation

© 2010 Disney.

*Chers parents,*

*Chez **VTech**®, nous sommes conscients que les enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos jeux sont conçus de manière à entretenir et à renforcer leur désir d'apprendre.*

*Chaque année, des enfants de plus en plus jeunes s'intéressent aux jeux vidéo. Toutefois, nous comprenons vos craintes sur le contenu de ces jeux, souvent inadapté à l'âge de vos enfants. L'équipe Recherche et Développement **VTech**® a donc spécialement conçu **V.Smile**®, une gamme de consoles de jeu éducatives pour les enfants de 3 à 8 ans : **V.Smile**®, **V.Smile Motion**®, **V.Smile Pocket**® et **Cyber Pocket**™.*

*Le concept **V.Smile**® représente une véritable innovation dans le monde du jeu éducatif. Enfin des consoles de jeu dédiées aux petits, qui allient un contenu éducatif très riche à des jeux vraiment rigolos, intuitifs, faciles à jouer et accessibles aux plus jeunes.*

*Toute une série de jeux et d'accessoires (Studio de dessin, Clavier TIP TAP, Tapis multisport, micro) aussi amusants que variés permet l'acquisition de connaissances fondamentales et accompagne les enfants dans leurs apprentissages. Chaque cartouche de jeu propose une **Aventure éducative**, dans laquelle votre enfant joue à son rythme au sein d'une histoire passionnante, et des **Ateliers découvertes**, qui lui permettent d'exercer des compétences précises. Et avec le mode 2 joueurs, l'apprentissage devient plus convivial et le jeu encore plus amusant !*

***VTech**® propose une large gamme de jeux éducatifs spécialement développés pour les consoles **V.Smile**® dans lesquels les enfants pourront rencontrer de nouveaux personnages ou accompagner leurs héros préférés au cœur de l'action ! Le contenu de chaque jeu, élaboré en adéquation avec les programmes scolaires français et en collaboration avec des spécialistes du développement de l'enfant, est adapté à une tranche d'âge particulière.*

*Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez dans notre démarche ludo-éducative et espérons que **V.Smile**® vous donnera entière satisfaction.*

*L'équipe VTech*

*Pour découvrir tous les jeux **V.Smile**® et voir leur démo en avant-première, rendez-vous sur notre site Internet **www.vsmile.fr***

# INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **Cendrillon – *Le rêve enchanté de Cendrillon*** de **VTech®**. Félicitations !

Cendrillon est une ravissante jeune fille. Quelles que soient les difficultés qu'elle rencontre, elle garde toujours l'espoir de voir ses rêves se réaliser. Sa générosité et sa gentillesse font d'elle une vraie princesse. Utilise toutes tes connaissances en calcul, en orthographe, en logique et en musique pour aider Cendrillon à réaliser ses rêves et devenir, toi aussi, une vraie princesse !

# CONTENU DE LA BOÎTE

1. Le jeu éducatif **Cendrillon – *Le rêve enchanté de Cendrillon*** de **VTech®**
2. Le manuel d'utilisation
3. Un bon de garantie de 1 an

**Attention** : pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie du jouet.

Il est conseillé de conserver ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.

# 1. POUR COMMENCER À JOUER...

- Connecter la console à la télévision.
- Vérifier que la console est éteinte avant d'insérer ou de retirer une cartouche de jeu.
- Insérer le jeu éducatif **Cendrillon – *Le rêve enchanté de Cendrillon*** dans l'emplacement prévu à cet effet.
- Appuyer sur le bouton Marche de la console pour commencer à jouer.

# Choisir un mode de jeu

Utilise le joystick pour choisir un mode de jeu. Appuie sur le bouton **OK** pour valider ton choix.

**Aventure éducative** : aide Cendrillon à devenir une vraie princesse à travers de nombreuses activités…

**Ateliers découvertes** : apprends en t'amusant dans les 4 ateliers de jeux dont chacun te permettra d'acquérir ou de revoir une compétence particulière !

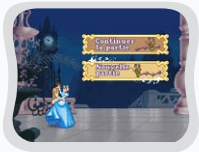
**Options** : tu peux activer ou désactiver la musique de fond et choisir le nombre de vies standard ou illimité.

## 1.1. AVENTURE ÉDUCATIVE

Dans ce mode, tu dois aider Cendrillon à remplir toutes les qualités énumérées dans la liste pour devenir une vraie princesse !

Si tu veux suivre l'ordre de l'histoire, choisis **Jouer l'aventure**. Tu devras alors terminer chaque activité pour accéder à la suivante. Pour jouer directement à tes jeux préférés, choisis **Parcours libre** et sélectionne le jeu de ton choix.

### Jouer l'aventure



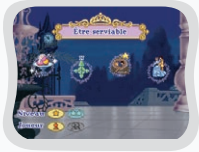

Si tu choisis **Jouer l'aventure**, choisis ensuite **Nouvelle partie** pour commencer une nouvelle partie ou **Continuer la partie** pour reprendre l'aventure là où tu l'avais quittée la dernière fois que tu as joué.

Dans le mode **Jouer l'aventure**, si c'est ta première partie ou si tu as sélectionné **Nouvelle partie**, il te faudra choisir tes paramètres de jeu (par défaut, le jeu se met en niveau facile et en mode 1 joueur). Si tu as sélectionné **Continuer la partie**, les paramètres seront les mêmes que ceux de la partie commencée.

**Remarque :**

- L'option **Continuer la partie** n'est pas disponible la première fois que tu joues.
- Afin que la console mémorise les paramètres du jeu, n'enlève pas les piles ou ne débranche pas l'adaptateur (si la console fonctionne sur adaptateur), et laisse la cartouche de jeu insérée lorsque tu l'éteins. Lorsque tu allumeras de nouveau la console, tu pourras continuer la partie que tu avais commencée. Si tu sélectionnes **Nouvelle partie**, tu peux à nouveau choisir le niveau de difficulté.

## Niveau




Tu peux choisir ton niveau de difficulté : facile (représenté par une étoile) ou difficile (représenté par deux étoiles). Pour cela, sélectionne le niveau de difficulté que tu souhaites et appuie sur **OK** pour valider. Par défaut, le jeu se met en niveau facile.

★ **Niveau facile** : le contenu éducatif du niveau facile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 4-5 ans.

★★ **Niveau difficile** : le contenu éducatif du niveau difficile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 6-7 ans.

## Mode 2 joueurs

Pour jouer en mode 2 joueurs, tu dois posséder une seconde manette de jeu (vendue séparément). Sélectionne le nombre de joueurs que tu souhaites sur l'écran des paramètres et appuie sur **OK** pour valider. Par défaut, le jeu se met en mode 1 joueur.

Ce mode n'est pas accessible lorsque le jeu est utilisé avec les consoles **V.Smile Pocket®** et **Cyber Pocket™**.

Dans l'**Aventure éducative**, les 2 joueurs jouent l'un après l'autre, de manière compétitive. Le joueur qui a le meilleur score gagne.

## Parcours libre

Ce mode de jeu te permet d'accéder directement aux jeux de l'aventure que tu préfères, sans avoir à suivre l'ordre de l'histoire. Utilise le joystick pour sélectionner un jeu, et appuie sur **OK** pour confirmer ton choix et commencer à jouer.

Si tu veux changer les paramètres de jeu, sélectionne les options de jeu (niveau de difficulté et nombre de joueurs) avant de choisir un jeu, et appuie sur le bouton **OK** pour confirmer ton choix. Par défaut, le jeu se met en niveau facile et en mode 1 joueur. Une fois ces paramètres définis, sélectionne **OK** pour commencer à jouer.

# 1.2. ATELIERS DÉCOUVERTES

Dans ce mode, Cendrillon et ses amis te font découvrir la musique, l'orthographe, le calcul et les catégories alimentaires. Tu peux t'exercer dans les **Ateliers découvertes** autant que tu veux avant de jouer l'aventure !

Utilise le joystick pour sélectionner un jeu et appuie sur le bouton **OK** pour commencer à jouer.

## Niveau

Tu peux choisir ton niveau de difficulté : facile (représenté par une étoile) ou difficile (représenté par deux étoiles). Pour cela, sélectionne le niveau de difficulté que tu souhaites et appuie sur **OK** pour valider. Par défaut, le jeu se met en niveau facile.

- ★ **Niveau facile** : le contenu éducatif du niveau facile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 4-5 ans.
- ★★ **Niveau difficile** : le contenu éducatif du niveau difficile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 6-7 ans.

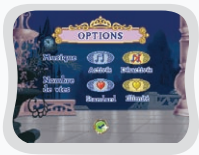
## Mode 2 joueurs

Pour jouer en mode 2 joueurs, tu dois posséder une seconde manette de jeu (vendue séparément). Sélectionne le nombre de joueurs que tu souhaites sur l'écran des paramètres et appuie sur **OK** pour valider. Par défaut, le jeu se met en mode 1 joueur.

Ce mode n'est pas accessible lorsque le jeu est utilisé avec les consoles **V.Smile Pocket®** et **Cyber Pocket™**.

Dans les **Ateliers découvertes**, les 2 joueurs jouent soit en même temps, soit l'un après l'autre, de manière compétitive. Le joueur qui a le meilleur score gagne.

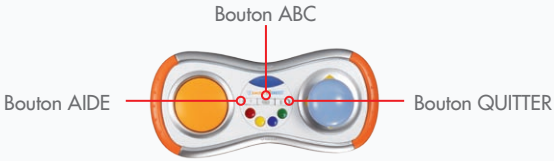
# 1.3. OPTIONS




**Musique Activée / Désactivée ♫ :** sur l'écran des options, tu peux choisir d'activer ou de désactiver la musique de fond. Par défaut, la musique de fond est activée. Pour la désactiver, choisis l'option **Désactivée** à l'aide du joystick, puis appuie sur le bouton **OK** pour confirmer.

**Nombre de vies Standard / Illimité ♥ :** sur l'écran des options, tu peux également choisir l'option **Nombre de vies : Illimité**. Par défaut, le nombre de vies est **Standard**. Pour ne jamais perdre, choisis l'option **Illimité** à l'aide du joystick, puis appuie sur le bouton **OK** pour confirmer.

# 2. FONCTIONNALITÉS




## Bouton AIDE

Appuie sur le bouton **AIDE**, situé sur la manette, pour entendre à nouveau les instructions ou obtenir des indices pendant la partie.

## Bouton QUITTER

Appuie sur le bouton **QUITTER** de la manette pour interrompre la partie. Un message apparaît alors à l'écran et te demande de confirmer ton choix. Choisis pour quitter la partie, ou pour continuer à jouer. Confirme ton choix en appuyant sur le bouton **OK**. Le bouton **QUITTER** te permet également de revenir à l'écran précédent ou de faire une pause en cours de partie (dans ce cas, ne confirme pas ton choix de quitter et sélectionne lorsque tu veux reprendre la partie).

## Bouton ABC

Le bouton **ABC**, situé sur la manette, te permet d'accéder directement aux **Ateliers découvertes**. Si tu appuies sur ce bouton en cours de partie, tu devras confirmer ton choix en appuyant sur **OK**. Si tu veux vraiment quitter la partie et accéder au menu des **Ateliers découvertes**, choisis . Pour continuer la partie, choisis .

# Mode MOUV'/Mode JOYSTICK

Avec la V.Mouv', tu peux choisir de jouer en mode Mouv' ou en mode Joystick :

- **Mode Mouv'** : tu joues en bougeant toute la manette.
- **Mode Joystick** : tu joues en bougeant uniquement le joystick.

Utilise le joystick pour faire ton choix et appuie sur **OK** pour valider.

**Note** : le mode Mouv' n'est disponible que sur la console **V.Smile Motion**®.

# 3. ACTIVITÉS

## 3.1. CONTENU ÉDUCATIF

### Aventure éducative

| | |
|---|---|
| Être serviable | Calcul |
| Être une bonne amie | Repérage dans l'espace, orientation |
| Être éloquente | Vocabulaire, orthographe |
| Savoir danser | Coordination main-œil |

### Ateliers découvertes

| | |
|---|---|
| Aimer la musique | Initiation à la musique, lecture des notes sur la portée |
| Être élégante | Créativité |
| Souris savantes | Calcul |
| Le garde-manger | Catégories alimentaires |

## 3.2. ÉCRAN DE JEU

Dans chaque jeu, différentes informations restent à l'écran pour t'informer :

**Statut** : indique le statut du jeu

**Question** : indique la question posée ou le problème à résoudre

**Icône joueur** : indique quel joueur doit jouer

**Nombre de vies** : indique le nombre de vies dont tu disposes

**Score** : indique les points que tu as gagnés

# 3.3. DESCRIPTION DES JEUX

## Aventure éducative

### Être serviable

Cendrillon essaie toujours de se rendre utile. Madame de Trémaine, sa belle-mère, et Anastasie et Javotte, ses belles-sœurs, lui demandent de leur apporter des glaces. Pour guider Cendrillon jusqu'à la bonne porte, résous l'opération affichée en haut à gauche de l'écran. Le résultat correspond au numéro de la porte où Cendrillon doit se rendre. Lorsque tu as trouvé la bonne porte, appuie sur OK pour valider ta réponse. Il faut faire vite ou la glace va fondre ! Attention à ne pas te faire bousculer par Lucifer !

**Objectif pédagogique : le calcul**

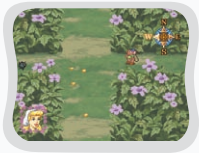
- **Niveau facile** : additions avec des nombres à 1 chiffre.
- **Niveau difficile** : additions avec des nombres à 1 ou 2 chiffres.

**Mode 2 joueurs :** les 2 joueurs jouent l'un après l'autre.

**Commandes :**

| Action | Mode Mouv' | Mode Joystick |
|---|---|---|
| Se déplacer | Incliner la V.Mouv' vers la gauche, la droite, l'avant ou l'arrière | ↓ / ↑ / ← / → |
| Ouvrir une porte | **OK** | **OK** |

### Être une bonne amie



Oh non ! Gus s'est perdu dans le jardin ! Aide-le à retrouver son chemin en suivant les grains de maïs. Cendrillon t'indiquera la direction à suivre. Fais bien attention aux obstacles et à Lucifer !

**Objectif pédagogique : repérage dans l'espace, les 4 points cardinaux**

★ **Niveau facile** : les directions (4 points cardinaux) sont indiquées sur une boussole et vocalement.

★★ **Niveau difficile** : les directions (4 points cardinaux) n'apparaissent pas à l'écran (elles sont uniquement indiquées vocalement).

**Mode 2 joueurs** : les 2 joueurs jouent l'un après l'autre.

**Commandes :**

| Action | Mode Mouv' | Mode Joystick |
|---|---|---|
| Se déplacer | Incliner la V.Mouv' vers la gauche, la droite, l'avant ou l'arrière | ↓ / ↑ / ← / → |
| Sauter | **OK** | **OK** |

## Être éloquente

Cendrillon et le Prince font une promenade en barque sur le lac. Dirige la barque à l'aide de la V.Mouv' ou du joystick pour retrouver les lettres manquantes et les aider à rentrer au palais.

**Objectif pédagogique : vocabulaire, orthographe**

★ **Niveau facile** : les lettres manquantes apparaissent en transparence dans le mot.

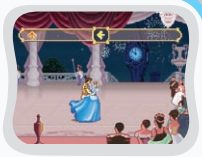
★★ **Niveau difficile** : aucun indice n'est donné.

**Mode 2 joueurs** : les 2 joueurs jouent l'un après l'autre.

**Commandes :**

| Action | Mode Mouv' | Mode Joystick |
|---|---|---|
| Diriger la barque | Incliner la V.Mouv' vers la gauche, la droite, l'avant ou l'arrière | ↓ / ↑ / ← / → |

## Savoir danser



Cendrillon et le Prince dansent la valse au palais. Pour les guider, oriente la V.Mouv' ou le joystick dans la direction de la flèche selon ce qui apparaît dans le cadre au centre de la barre située en haut de l'écran.

**Objectif pédagogique : coordination main-œil**

- **Niveau facile** : les flèches défilent lentement.
- **Niveau difficile** : les flèches défilent plus vite.

**Mode 2 joueurs** : les 2 joueurs jouent en même temps.

**Commandes :**

| Action | Mode Mouv' | Mode Joystick |
|---|---|---|
| Suivre la direction indiquée par la flèche | Incliner la V.Mouv' vers la gauche, la droite, l'avant ou l'arrière | ↓ / ↑ / ← / → |

# Ateliers découvertes

## Aimer la musique

Cendrillon adore chanter. Utilise la V.Mouv' ou le joystick pour jouer la note qui apparaît dans le cadre. Essaie d'attraper toutes les notes pour que Cendrillon puisse chanter une chanson !

**Objectif pédagogique : initiation à la musique**

- **Niveau facile** : mélodies simples.
- **Niveau difficile** : mélodies plus complexes ou plus rapides.

**Mode 2 joueurs** : les 2 joueurs jouent l'un après l'autre.

**Commandes :**

| Action | Mode Mouv' | Mode Joystick |
|---|---|---|
| Jouer les notes | Incliner la V.Mouv' vers le bas | **OK** |

## Être élégante

Aide Cendrillon à confectionner une robe pour le bal. Choisis ton style préféré puis laisse libre cours à ton imagination pour décorer la robe !

**Objectif pédagogique : développer la créativité**

- **Niveau facile** : non valide
- **Niveau difficile** : non valide

**Mode 2 joueurs** : les 2 joueurs jouent l'un après l'autre.

**Commandes :**

| Action | Mode Mouv' | Mode Joystick |
|---|---|---|
| Faire un choix | Incliner la V.Mouv' vers la gauche, la droite, le haut ou le bas | ↓ / ↑ / ← / → |
| Confirmer le choix | **OK** | **OK** |

## Souris savantes

Gus et/ou Jac ramassent des grains de maïs dans la cour pour remplir leur garde-manger. Aide-les à ramasser la bonne quantité de maïs et à la ramener jusqu'au trou de souris avant que les poules n'aient tout mangé. Et surtout, fais bien attention à ne plus bouger lorsque Lucifer se réveille !

**Objectif pédagogique : calcul**

- **Niveau facile** : addition ou soustraction avec des nombres à 1 chiffre.
- **Niveau difficile** : addition ou soustraction avec des nombres à 2 chiffres.

**Mode 2 joueurs** : les 2 joueurs jouent en même temps.

**Commandes :**

| Action | Mode Mouv' | Mode Joystick |
|---|---|---|
| Se déplacer | Incliner la V.Mouv' vers la gauche, la droite, le haut ou le bas | ↓ / ↑ / ← / → |
| Ramasser un grain de maïs | **OK** | **OK** |
| Déposer le maïs dans le trou | **OK** | **OK** |

## Le garde-manger

Aide Gus et Jac à faire des réserves de nourriture dans leur garde-manger. Choisis le trou qui correspond à l'aliment transporté. Attention à Lucifer !

**Objectif pédagogique : classification, vocabulaire**

- ★ **Niveau facile** : trouver l'aliment identique à celui transporté.
- ★★ **Niveau difficile** : trouver la catégorie à laquelle appartient l'aliment transporté.

**Mode 2 joueurs** : les 2 joueurs jouent en même temps.

**Commandes :**

| Action | Mode Mouv' | Mode Joystick |
|---|---|---|
| Déplacer le panier | Incliner la V.Mouv' vers le haut ou le bas | ↓ ↑ |
| Accélérer | Incliner la V.Mouv' vers la gauche | ← |

# 4. ENTRETIEN

- Pour nettoyer la console, utiliser un chiffon doux et sec. Ne pas utiliser de solvants ni de produits corrosifs.
- Éviter toute exposition prolongée au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Retirer les piles lorsque la console n'est pas utilisée pendant une longue période.
- Ranger la console et ses accessoires dans un endroit sec.
- Ce jeu est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

# 5. EN CAS DE PROBLÈME

Pour éviter tout dysfonctionnement, nous vous recommandons de toujours vérifier que la console est éteinte lorsque vous insérez ou retirez une cartouche de jeu. Si la console ne s'allume pas lorsque vous appuyez sur Marche/Redémarrer, débranchez l'adaptateur de la console ou retirez les piles. Retirez la cartouche de jeu et soulevez la partie protectrice en bas de la cartouche afin de nettoyer l'intérieur à l'aide d'un chiffon doux et sec. Puis rebranchez l'adaptateur ou remettez les piles et appuyez sur Marche. Si le problème persiste, consultez le manuel d'utilisation de la console.

# 6. SERVICE CONSOMMATEURS

Si vous rencontrez un problème qui ne peut être résolu à l'aide de ce manuel, ou pour toute question ou suggestion que vous souhaiteriez nous soumettre, nous vous invitons à contacter notre service consommateurs.

Avant de contacter le support technique, munissez-vous des informations suivantes :

- Nom du produit et numéro de série (situé généralement derrière ou sous le produit)
- Type de problème que vous rencontrez.
- Manipulation faite juste avant que le problème ne survienne.

## Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

Service consommateurs VTECH
VTECH Electronics Europe SAS
24, allée des Sablières
78290 Croissy-sur-Seine
FRANCE

**E-mail** : vtech_conseil@vtech.com

**Tél.** : 0 820 06 3000 (0,118 € /min)

**De Suisse et de Belgique :** 00 33 1 30 09 88 00

## Pour le Canada :

**Tél.** : 1 877 352 8697

## Vous avez aimé ce jeu ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet www.vsmile.fr à la rubrique « Les Témoignages ».

Nous lisons tous les témoignages déposés. Cependant, nous nous réservons le droit de ne pas tous les mettre en ligne, en raison de contraintes matérielles ou lorsque les propos contenus dans un témoignage peuvent porter atteinte aux libertés et droits individuels.

# 7. À LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT

## I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

## II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

© 2010 VTech®
Imprimé en Chine
91-002306-243-000